

GAME DESIGN CANVAS
v1.3

Projeto para:
Projeto de:

Data:
Iteração:

Plataforma

Plataforma Alvo?
Público-alvo?
Idade Alvo?
Data de lançamento esperada?

Conceito

Conceito deve incluir alguns parágrafos curtos sobre a história (começo, meio e fim ... ou pelo menos um suspense) mencionando o cenário, os personagens e o conflito. Descrição da jogabilidade deve dar u
ma breve idéia do fluxo do jogo quebra-lo em

Jogabilidade

Que tipo de jogo é que o jogador se envolve? Que gêneros são eles? (Corrida, tiro, plataforma, e assim por diante.) Como é a seqüência de jogo? (Níveis? Rodadas? Capítulos de história?) Se houver vários mini-jogos, liste-os pelo nome e dê uma breve descrição. Se há situações legais específicas do jogo, listá-los. PSU Descrição geral do conceito devem ser incluído e brevemente descrito aqui. Diagramas são bons para ilustrar conceitos de jogo.
Que características de jogo são únicos e o hardware da plataforma? (Disco rígido, tela de toque, tela múltipla, cartão de memória, e assim por diante.) Fornecer exemplos.

Fluxo do Jogo

Como é que o jogador cresce quando os desafios aumentam?
Como isso se amarra na história?
Como o sistema funciona?
(Pontos de experiência, dinheiro, pontuação, colecionáveis)
O que o jogador ganha à medida que cresce? (novas habilidades, armas, movimentos adicionais, destraváveis)

Controle

Mostrar mapeamento do controle destacando alguns dos movimentos especiais / exclusivas para este produto. Incluir imagem do controlador de SKU para referência.

Interfaces

Como é que o jogador navega no shell do jogo? A diversão é evocada com as telas da interface? Que música é usada? Inclua um diagrama de fluxo simples de como o jogador irá navegar na interface.

Mundo do Jogo

Onde é o lugar do jogo? Listar os ambientes o jogador irá visitar com breves descrições. Como esses ambientes se amarram na história? A diversão está sendo evocada em cada mundo? Como eles estão conectados? (Linear ou em rede?) Incluir um diagrama de fluxo simples de como o jogador navega pelo mundo.

Chefes & Inimigos

Chefes. Se aplicável, que tipo de personagens chefe encaram o jogador? Quais ambientes que eles aparecem? Como é que o jogador pode derrotá-los? O queo jogador precisa conseguir para derrotá-los?

Inimigos. Se aplicável, que tipo de inimigos encaram o jogador? Que tipo de ataques legais que eles têm? Descreva o a inteligência artificial do inimigo. O que os torna únicos?t

Mecânica & Poderes

Mecânica de jogo. Que mecânica única está no jogo? Como eles se relacionam com as ações do jogador? Como eles vão ser usados no ambiente?

Poderes. Se aplicável, que tipo de poderes/-colecionáveis o jogador pode coletar? Quais são os benefícios da recolhê-los? Eles podem ser usados para comprar itens, habilidades, e assim por diante?

Personagens

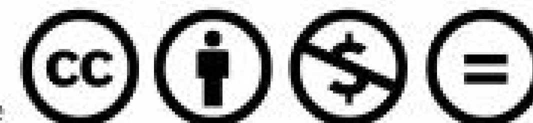
Quem faz o controle do jogador? Qual é sua história? O que eles podem fazer de único / especial para este jogo? O jogador pode fazer vários tipos de atividades? (Dirigir, atirar, etc.) O jogador pode sempre mudar os personagens? O que difere o jogador?

Cutscenes, Bonus Material Comps

Como as cenas vão ser apresentadas? Quando eles aparecem, entre os níveis? No início e no final do jogo? Qual o formato que eles foram criados em? (CG? Em Flash? Show de marionetes?)
Qual o material que o jogador será capaz de desbloquear? Que incentivo há para o jogador jogar novamente?
Que outros jogos serão seus concorrentes no momento do lançamento no mercado?

WWW.GAMEDESIGNCANVAS.COM
Por favor, envie-nos o seu feedback valioso gamedesigncanvas@gmail.com

Game Design Canvas por Thiago Carvalho de Sousaestá sob a Licença
Creative Commons Atribuição-NãoComercial-SemDerivados 3.0 Não Adaptada.
Para ver uma cópia da licença visite http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/legalcode





GAME DESIGN CANVAS

v1.3

Brakout Remaster

Projeto para:
Projeto de:

Data:
Iteração:

Plataforma

Título: Breakout Remaster
Plataforma: Android 2.4 ou superior
Idade do público-alvo: Livre
Classificação: E

Conceito

Teste seus reflexos neste jogo eletrizante de quebrar tijolos. Cada tijolo realiza uma ação inesperada no game, como aumentar ou diminuir a velocidade da bola e aumentar o tamanho do bastão. Para finalizar o jogo, passe de nível destruindo todos os tijolos presentes na cena.

Jogabilidade

Teste seus reflexos neste jogo eletrizante de quebrar tijolos. Cada tijolo realiza uma ação inesperada no game, como aumentar ou diminuir a velocidade da bola e aumentar o tamanho do bastão. Para finalizar o jogo, passe de nível destruindo todos os tijolos presentes na cena.

Fluxo do Jogo

O jogador inicia o jogo com três vidas.
Caso a bola saia de cena, o jogador perderá uma de suas vidas, ao atingir zero vidas o jogador perde a partida. Cada tijolo ao ser destruído realiza uma ação única no jogo com duração de 5 segundos. Os tijolos vermelhos aceleram a velocidade da bola, os azuis diminuem a velocidade

Controle

Os controles serão as setas direcionais e também a barra de espaço que será o botão inicial do jogo

Interfaces

Interface simples e minimalista contendo retângulos quer serão os tijolos e um circulo representando a bola que irá destruó-los

Mundo do Jogo

TSerá uma tela preta com tijólos enfilerados pronto para sere destruídos

Chefes & Inimigos

Os próprios tijolos serão seus inmigos, pois cada tijolo tem uma ação ínica como acelarar a velovidade ou diminuir a velocidade

Mecânica & Poderes

A cada 5 segunds durante uma ação no jogo poderá desencadar bloas extras

Personagens

Tijolos infildrado, a bolla e platforma de lançamento da bola

Cutscenes, Bonus Material Comps

Não haverá cutscenes de nem algum outro material

WWW.GAMEDESIGNCANVAS.COM
Por favor, envie-nos o seu feedback valioso gamedesigncanvas@gmail.com

Game Design Canvas por Thiago Carvalho de Sousaestá sob a Licença Creative Commons Atribuição-NãoComercial-SemDerivados 3.0 Não Adaptada.
Para ver uma cópia da licença visite http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/legalcode

